SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Novembre segnato dall'arrivo del Kinect: la periferica di Microsoft che trasforma i movimenti del giocatore in azioni in-game punta a rivoluzionare il modo di intendere il rapporto uomo-macchina... certo, non si tratta di una novità e già altri hanno tentanto in questo campo, ma il lavoro svolto dalla casa di **Redmond** sembra aver centrato nel segno: se non sarà relegato al mercato dei casual gamer, il **Kinect** potrebbe davvero rappresentare una rivoluzione assoluta!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

OTTIMI DATI DI VENDITA PER I GIOCHI DI LANCIO: MICROSOFT CONQUISTA I CASUAL GAMERS!

KINECT TAGLIA IL TRAGUARDO!

Il Kinect è stato lanciato sul mercato americano il 4 novembre e, puntuale come un orologio svizzero, **Vgchartz.com** ha pubblicato i relativi dati di vendita dei giochi: quasi mezzo milione di copie per **Kinect Adventures**, mentre **Kinect Sports** ha superato le 140 mila unità, seguito da **Dance Central** con circa 130 mila copie vendite. Insomma, almeno in un primo momento sembra che **Microsoft** stia riuscendo nel proprio intento, ovvero conquistare la fetta di utenza più ampia possibile, puntando soprattutto ai casual gamers. La *Console War* di natale... è ricominciata!

SECONDO LA RIVISTA KOKATU, IL GIOCO DI KOJIMA NON ARRIVERA' NEL PROSSIMO ANNO...

METAL GEAR SOLID: RISING NEL 2012

Dopo i rumors circolati in rete, ad alimentare l'idea che **Metal Gear Solid: Rising** non sarà rilasciato nel 2011 ci pensa questa volta la rivista **Kokatu**. Sembra in fatti che l'atteso titolo **Konami** sarà posticipato di un anno: una notizia che, se confermata, di certo non potrà fare la felicità dei fan. Il gioco ruoterà attorno a **Raiden**, protagonista di **Metal Gear Solid 2: Sons Of Patriot**, e svelerà tutti gli aspetti segreti del personaggio, chiarendo i dubbi che persistono sulla sua vita e sul suo ruolo all'interno delle vicende. Anche se in ritardo, prepariamoci ad un capolavoro!

NUOVO LOOK PER LA PROTAGONISTA DI PARASITE EVE 3!

AYA DIVENTA UNA SEGRETARIA

Sono rilasciati nuovi screen di Parasite Eve 3 che mostrano un nuovo costume per Aya: si tratta di un completo da segretaria, sbloccabile e logorabile come quello originale. Le immagini mostrano anche i personaggi della nuova fatica di **Square-Enix**, che spaziano dall'agente governativo **Kyle Madigan**, già apparso in **PE2**, a **Gabrielle**, investigatrice speciale del **CTI Overdive Division** e abile cecchino. Vedremo il titolo in Europa solo a partire dal primo quarto del 2011.

K2 NETWORK ACQUISTA I DIRITTI E PREPARA IL RITORNO!

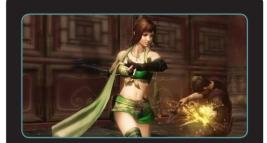
ALL POINTS BULLETIN RISORGE

Sembra che la società K2 Network, compagnia responsabile del servizio free-to-play **GamersFirst**, abbia acquistato per un milione e mezzo di sterline i diritti di **All Points Bulletin**, **MMO** pubblicato da **Electronic Arts** e rivelatosi un vero fallimento, tanto da chiudere i battenti dopo un mese di attività. Pare che la nuova versione di **APB** sarà totalmente gratuita, anziché ad abbonamento mensile come in precedenza. Che il gioco sia destinato a risorgere?

IL GIOCO E' IN VERSIONE ALPHA E OSPITA 10.000 ABBONATI!

KILLZONE 3: PRIME IMMAGINI!

Sono state rilasciate nuove immagini dell'attesissimo FPS targato Guerrilla Games, ossia Killzone 3. Questi **Screen Shots** mostrano alcune tra le ambientazioni provenienti dalla build Alpha del titolo che, fino ad ora, è usufruibile solo da diecimila abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Il gioco è atteso per il mese di febbraio del prossimo anno, in esclusiva per **PlayStation 3**. Riuscirà a bissare il successo del capitolo precedente?

FLASH NEWS

UNA DINASTIA PER PS3!

Tecmo Koei ha annunciato che Dynasty Warriors 7 sarà rilasciato in Giappone a marzo 2011, supportando il 3D stereoscopico!

WII REMOTE: DISPONIBILE!

Lo scorso 5 novembre è arrivato nei negozi il Wii Remote Plus, che integra al suo interno il nuovo modulo per migliorare la precisione!

CHAMPIONS ORA E' FREE!

Champions Online, geniale MMO sul mondo dei supereroi, diventerà **free to play** dalla primavera del 2011. Per mille superpoteri!

CONDUIT 2 A FEBBRAIO!

SEGA ha annunciato che Conduit 2, FPS in esclusiva per **Nintendo Wii**, sarà lanciato a febbraio 2011: sarà un capolavoro o un flop?

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 3 / PUBLISHER: SCEE / GENERE: PIATTAFORME / USCITA: 1 - 4

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas Pastorino

Lo scorso 22 agosto al GamesCom di Colonia è stato annunciato Ratchet & Clank: All For One, con una grande novità: la modalità cooperativa per i quattro personaggi principali della serie, ovvero il Lombax Ratchet, il robottino Clank, il Capitano Qwark e il grande nemico, il Dottor Nefarious. Resta da capire come Insomniac spiegherà il motivo di questa inconcepibile alleanza tra buoni e malvagi... Quattro personaggi disponibili, ognuno con le proprie caratteristiche, da far cooperare assieme ad altri tre giocatori online (ma anche in locale) per risolvere e superare i vari livelli del gioco. La collaborazione diventerà presto competizione grazie alle armi simili ad aspirapolveri che faranno letteralmente volare via i personaggi più leggeri, come **Clank** e **Nefarious**. Rimaniamo fiduciosi in attesa dell'uscita del titolo, che arriverà nel corso del 2011...

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2011

GUN LOCO

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Gun Loco è proprio una di quelle esclusive che non ci si aspettava, sviluppato poi da una software house che solitamente è posizionata su ben altri generi... ovvero **Square-Enix**. Il titolo sarà ambientato su un pianeta alieno disabitato ai confini del Sistema Solare, trasformato in una immensa prigione a cielo aperto. Il titolo sarà uno **sparatutto** in terza persona che i programmatori hanno definito **Sprint-Action Shooter**, visto che verterà sulla velocità e l'uso intelligente delle ambientazioni, in maniera analoga all'esperienza basata sul **Parkour** di **Mirror's Edge**. Insomma **Gun Loco** ha un potenziale veramente interessante anche se restano zone d'ombra nel gameplay e nello stile grafico atipico. Il gioco uscirà nel 2011 ma su una cosa possiamo stare sicuri fin da ora: i programmatori non sono certo dei novellini!

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SCE / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: Q3 2011

THE LAST GUARDIAN

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

Sono pochi gli autori di videogiochi che riescono a spiccare solitari nel maremagnum del mondo digitale, autori che hanno il potere di evocare l'infanzia di intere generazioni. **Fumito Ueda** è uno di questi maestri che con il loro stile personale e visionario hanno profondamente cambiato il rapporto tra giocatore e videogioco. **The Last Guardian** punterà tutto sul creare un rapporto affettivo tra il fanciullo del trailer, al momento sprovvisto di un nome, e la strana creatura alata che lo segue, a metà tra il grifone ed un felino, di nome **Trico**. Proprio nello stile di **Fumito Ueda**, le informazioni rilasciate sono dosate con il contagocce, per accrescere l'Hype del titolo. Sarà rilasciato nell'ultimo trimestre del 2011: siete pronti a farvi emozionare di nuovo?

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS — SVILUPPO: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

TORNA IL CROSS-OVER PIU' IMPREVEDIBILE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Birth by Sleep narra gli avvenimenti antecedenti al primo Kingdom Hearts, in cui il trio di paladini dei Keyblade Ventus, Acqua e Terra si troveranno a dover liberare i vari mondi **Disney**, dalla velata quanto strisciante minaccia degli **Heartless**, seguaci dell'oscurità che minacciano di invadere il mondo e di avvolgerlo nell'oscurità. La trama parte subito in quarta e per gli amanti della serie, questo non può che essere un ottimo punto a favore del titolo, in un crescendo di rivelazioni tradimenti e inaspettate sorprese. A livello tecnico il gioco dà fondo alla potenza tecnica della console portatile **Sony**, raggiungendo un livello di dettaglio davvero lodevole. Purtroppo le telecamere sono mal calibrate, creando non pochi problemi. Ma **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** resta comunque un gioco parecchio longevo, forte delle sue tonde quindici ore di storia, e in assoluto una delle migliori produzioni attualmente disponibili per **PSP**.

IN ESCLUSIVA PER:
PSP

Voce	Voto	Note
Grafica	88	+ Tecnicamente ottimo... + ...e ben definito!
Giocabilità	82	+ Un concept che funziona! - Peccato per la telecamera...
Sonoro	84	+ Doppiaggio soddisfacente! - Brani troppo arcade per la serie
Longevità	88	+ Storyline magnetica! + Quindici ore di gioco intenso!

GLOBALE **86**

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW! — SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: NEVERSOFT / PUBLISHER: ACTIVISION / GENERE: MUSICALE / GIOCATORI: 1 - 4

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

I GUERRIERI SONO ARMATI... DI STRUMENTI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Siete appassionati di rock e videogiochi? Allora molto probabilmente avrete giocato almeno una volta nella vostra vita a Guitar Hero. La saga creata e sviluppata dai ragazzi di **Neversoft** ha piano piano riscosso un successo insperato, diventando il punto di riferimento di tutto il genere. E il primo impatto con questo nuovo **Warriors Of Rock** è decisamente buono: la varietà della tracklist è davvero notevole, sia per la quantità di tracce musicali che per la qualità dei pezzi proposti: **Punk**, **Heavy Metal** il tutto in salsa prettamente rock, le quali vengono proposte in sequenza in base al genere di appartenenza. Interessanti aggiunte sono le abilità sbloccabili in determinati punti di gioco, che facilitano non poco il completamento dei livelli. Si tratta di moltiplicatori di punteggio che hanno la funzione di togliere il giocatore dalle situazioni di difficoltà. A livello tecnico, il nuovo **Guitar Hero** raggiunge vette di qualità davvero invidiabili. Non solo nello stile complessivo, dove il titolo non possiede rivali, ma anche a livello grafico, con un dettaglio decisamente interessante per un titolo che punta a stupire per il suo aspetto visivo. Il comparto sonoro si presenta davvero ben riuscito e saprà farsi apprezzare se supportato con un buon sistema audio. Consigliato a tutti a patto di amare incondizionatamente il rock in tutte le sue sfaccettature.

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, Nintendo Wii

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Dettagliata! + Uno stile inconfondibile!
Giocabilità	93	+ Immediato e frenetico... + ... con qualche novità in più!
Sonoro	91	+ Apoteosi musicale... + ...per chiunque ami il Rock!
Longevità	85	+ Il gioco diverte a lungo... + ...e aggiunge la modalità eroica!

GLOBALE **85**

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW! — SITO WEB

FALLOUT: NEW VEGAS

IL FUTURO NON E' UN POSTO TRANQUILLO...

RECENSIONE completa A cura di: **Daniele 'Blacksilver' Casadei**

Fallout 3 si è rivelato un capolavoro assoluto, diventando a pieno diritto il miglior gioco del 2008. Un perfetto mix tra **FPS** e **GDR** in un gigantesco mondo liberamente esplorabile, dove qualunque nostra azione poteva causare un riverbero nel destino degli altri. Quindi tanti gamers hanno avuto di che eccitarsi quando nel 2009 fu annunciato il sequel, nonostante lo sviluppo fosse passato da **Bethesda** agli **Obsidian**, software reduce dal fallimentare **Alpha Protocol**. Ma adesso è giunto il momento di scoprire come questo cambiamento abbia influito sul mondo apocalittico che andremo ad esplorare: indossate dunque la tuta anti-radizioni... e seguitemi!

Se **Fallout 3** cominciava dalla nostra nascita, **New Vegas** invece prenderà le mosse dalla nostra morte. Mettete giù quel sopracciglio perplesso e lasciatemi continuare. Interpreteremo un povero corriere che per sua sfortuna dovrà trasportare un pacco estremamente scottante, desiderato ad ogni costo da un losco figuro vestito a quadrettini. Il filmato introduttivo mostra il protagonista in ginocchio dentro una fossa e la canna di una pistola puntata verso la sua faccia... e tutto questo per il pacchetto che trasportavamo. Sparo. Dissolvenza in nero...

Beh... come inizio non è male. Quando riapriamo gli occhi ci troviamo in una polverosa stamberga, dove il dottor **Mitchell** ci ha rimesso in piedi dopo una delicata operazione. I postumi della convalescenza serviranno per introdurci alla costruzione del personaggio in una versione molto sintetizzata di quella sfruttata per **Fallout 3**: in appena cinque minuti ci creeremo l'aspetto, distribuiremo i punti nello **SPECIAL** (i classici parametri quali Forza, Agilità, Fortuna, etc...) e attraverso un questionario psicologico ci verrà suggerito dove applicare i tre bonus abilità di partenza. In questo modo saremo in piedi e pronti ad indagare sul perchè ci abbiano sparato e sul contenuto del dannato pacchetto...

Parliamo dell'aspetto tecnico, ovvero del vero punto di debolezza di **Fallout: New Vegas**. Ci dispiace constatare come questo capitolo non introduca migliore grafiche all'ottimo comparto del 2008. Proveremo una fortissima sensazione di deja-vu: lo stile sarà il medesimo, con la stessa identica fisica e tutto il carico di pregi e difetti che già erano presenti in **Fallout 3**... ma ben due anni dopo. Il comparto audio invece raggiunge ottimi risultati, anche se il doppiaggio italiano risulta carente in espressività, oppure presenta dei palesi errori di traduzione.

Diverso il discorso per le musiche e gli effetti, eccellenti e capaci di sottolineare sempre la desolazione e la sfrenata dissolutezza di **Vegas**. Sicuramente un capolavoro al pari di **Fallout 3**, ma il lavoro tecnicamente approssimativo degli **Obsidian** ha azzoppato un titolo che sarebbe schizzato facilmente sul podio dei migliori videogiochi rilasciati quest'anno.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, PC

Voce	Voto	Commento
Grafica	75	- La grafica è rimasta invariata... + ...ma lo stile resta interessante!
Giocabilità	88	+ Buone le innovazioni! - Peccato per alcuni bug!
Sonoro	80	+ Musiche ed effetti azzeccati! - Doppiaggio italiano carente!
Longevità	90	+ Tantissime cose da fare e vedere + Un vero mondo da esplorare!
GLOBALE	85	

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

CASTLEVANIA: LORD OF SHADOWS

LE TENEBRE SCENDERANNO E LA LUCE SARÀ INGHIOTTITA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Il nome Castlevania esercita da sempre particolare effetto e nostalgia verso coloro che un tempo ebbero l'opportunità di calarsi nei panni della fascinosa famiglia **Belmont**. Nata nell'ormai lontano 1986, la serie targata **Konami** ha saputo ritagliarsi una larga fetta di affezionati e fan. Oggi il mito ritorna su **PlayStation 3**, rinnovando l'assetto del gameplay e presentandosi come un'esperienza in linea con le produzioni del momento. **Castlevania: Lord Of Shadows** è incentrato su **Gabriel Belmont**, protagonista e membro della **Brotherood of Light**, che sarà chiamato a salvare l'umanità dall'oscurità. Se la demo del gioco ci aveva lasciati un tantino perplessi, il prodotto finale ha saputo farci ricredere grazie all'evoluzione del titolo, che cresce ora dopo ora nel corso dell'avventura. Il titolo offre una splendida quantità di elementi che una volta entrati in gioco faranno la differenza innalzando la qualità del gameplay. Struttura delle armi potenziabile con l'esperienza accumulata, tecniche combattive in grado di evolversi, combo distruttive, abilità e molto altro ancora saranno il mix di una ricetta davvero prelibata e ben studiata. Al gameplay strutturalmente valido si aggiungono le ormai classiche parentesi **Quick Time Events** in grado di corroborare lo stato emotivo dell'azione. A minare parte del gameplay ci penserà a volte la telecamera fissa, posta in alcuni punti poco favorevoli all'azione. Buoni però gli scontri con i boss di fine livello: avremo modo di affrontare creature titaniche scenograficamente impressionanti e coinvolgenti. Anche l'IA del prodotto risulta ben studiata: il titolo potrebbe risultare ostico ai meno pazienti, ma allo stesso tempo farà la felicità di tutti coloro che sono alla ricerca di una sfida di un certo livello. **Castlevania: Lord of Shadows** è un prodotto riuscito, non perfetto, ma dalla caratteristiche davvero ben studiate e coinvolgenti.

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

Voce	Voto	Commenti
Grafica	80	+ Ambienti fortemente immersivi! - Forse si poteva fare di più!
Giocabilità	83	+ Gameplay davvero notevole! - Telecamera a volte imprecisa!
Sonoro	80	+ Colonna sonora d'atmosfera! + Buoni gli effetti!
Longevità	85	+ Avventura lunghissima! - Non tutti lo rigiocheranno...

GLOBALE **80**

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW! | SITO WEB

MEDAL OF HONOR

RIPERCORRIAMO L'OPERATION ENDURING FREEDOM DEL 2002!

A cura di: **Antonio 'Sabum' Fortino**

La serie **Medal of Honor, famosa per le sessioni di guerra ambientate nella Seconda Guerra Mondiale**, torna ad allietarci con un nuovo titolo e parecchi cambiamenti. Ma facciamo un passo indietro: il gioco fece la sua prima comparsa nel novembre del 1999 per **PSX**, su sceneggiatura di **Steven Spielberg**. Sostanzialmente nei titoli rilasciati successivamente, come **Allied Assault** e **Airborne**, il concept rimase in alterato. Eccoci quindi pronti a parlare di questa attesa rinascita della serie, intitolata proprio **Medal of Honor** e curata dal team **EA Los Angeles**, noto in passato come **DreamWorkd Interactive**...

MOH si basa sulle esperienze di un gruppo scelto per le operazioni speciali, chiamato **Tier 1**, che conta alcune centinaia di uomini. Nel single player parteciperemo ad una campagna che segue le operazioni del team durante l'**Operation Endurig Freedom**, una missione avviata dalle forze britanniche dopo l'attacco alle **Torri Gemelle**. Impersoneremo diversi soldati, dal **Tier 1** fino gli **US Army Ranger**, con tanto di elicottero **Apache**...

I soldati saranno equipaggiati con molte armi, definite 'piccole' perché facilmente trasportabili dalla fanteria, come l'**M416** e l'**RPG7** dell'**Opposing Force**. Ma la campagna single player, seppur coinvolgente, risulta breve: per concludere l'avventura principale saranno necessarie sei - sette ore di gioco, lasciando un tantino di amaro in bocca a chi avrebbe gradito una storia di maggior spessore. Ma bisogna riconoscere l'impegno degli sviluppatori per aumentare

il realismo complessivo. Le forze americane sono state prese a esempio come riferimento per le situazioni e le scene di guerra, mentre è stato riproposto il classico sistema di ferite che 'tinge' di rosso lo schermo ogni volta che veniamo colpiti.

Il multiplayer è stato curato dall'ormai famoso team di sviluppo **DICE**... un nome una garanzia. All'interno di questa modalità troveremo due schieramenti: **The Coalition**, le truppe americane, e **The Opposing Force**, l'ex-fazione dei talebani, rinominata così per alcune controversie nate con il paese tirato in ballo. Durante le sessioni multiplayer i giocatori guadagneranno dei punti che li faranno avanzare di grado, così da poter sbloccare nuove armi ed accessori. E' stata introdotta anche una funzione, molto simile a quella vista in **Call of Duty: Modern Warfare 2**, attraverso la quale è possibile accumulare punti e sbloccare nuove abilità come quella di poter usare il mortaio, un attacco missilistico, oppure azioni di supporto come pacchi di munizioni.

Medal of Honor sembra essere l'incrocio dei due titoli più famosi presenti sul mercato, **COD: Modern Warfare 2** e **Battlefield: Bad Company 2**. Graficamente più che valido, **Medal of Honor** risulta un buon rappresentante del genere, ma i capisaldi di riferimento sembrano ancora avere qualcosina in più. Un titolo che si rivolge soprattutto ai fan della storica serie.

Voce	Voto	Commenti
Grafica	80	+ Di spessore! + Curata e immersiva!
Giocabilità	78	- Gameplay ordinario... + ...ma ben sviluppato!
Sonoro	83	+ Buoni gli effetti! + Ottimo il doppiaggio!
Longevità	80	- Campagna breve... + ...ma lungo in multiplayer!
GLOBALE	78	

COMMENTA

COLLABORA

SITO WEB

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

L'URAGANO DI SHIPPUDEN SCONVOLGE LA PS3!

RECENSIONE completa — A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Namco Bandai ha sempre trattato con molta cura i brand dedicati alle serie animate. Se da una parte **Dragon Ball** è trasposto da oltre vent'anni in tutte le forme possibili (da **picchiaduro** a **RPG**), anche un'altra saga oggi gode un'attenzione particolare. Ecco dunque arrivare questo nuovo **Naruto Ultimate Ninja Storm 2**, che narra gli ultimi avvenimenti del mondo creato da **Masashi Kishimoto**. Il primo impatto di gioco è decisamente molto buono: per gli amanti della serie potrebbe rappresentare il miglior comitato di benvenuto mai ammirato finora in un gioco dedicato all'universo di **Naruto**. Ci troveremo all'inizio delle avventure della serie **Shippuden**, quando il giovane ninja torna dall'addestramento con **Jiraya** e apprende la notizia del rapimento di **Gaara** nel **Villaggio della Sabbia**. Il gameplay del titolo rimane a grandi linee quello del primo **Ninja Storm**, dove un interessante **adventure game** a sfondo **RPG** lascia spazio al più classico e spettacolare **picchiaduro**. A questo punto entra in campo la novità più sostanziosa del titolo, ovvero la possibilità di dare un tocco strategico all'azione selezionando tre ninja e settandoli in base alle proprie esigenze, rendendoli difensivi, offensivi, oppure ibridi tra questi due elementi. L'aspetto grafico è senza dubbio una delle componenti che più ci hanno impressionato in questa ennesima trasposizione. Il **Cell-Shading** è portato a livelli davvero notevoli, con un dettaglio grafico che ormai sfiora di un soffio le animazioni del cartone animato. Il comparto sonoro si rivela essere all'altezza, anche se permane la sensazione che in fondo svolga semplicemente il 'compitino' di circostanza che gli viene assegnato. **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2** è un titolo decisamente valido, che riesce realmente a soddisfare tutte le esigenze dei fan del **Villaggio della Foglia**!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	82	+ Identica al cartone animato! + Ottimo Cell Shading!
Giocabilità	83	+ Immediato per tutti! + Il party a 3 migliora la strategia!
Sonoro	76	+ Musiche di buona fattura! - Doppiaggio da rivedere!
Longevità	85	+ Quindici ore di gioco... + ...e poi si passa al multiplayer!

GLOBALE 82

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Atlus / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1 - 2

TRAUMA TEAM

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.5**
Bisturi, pinze... e Wiimote!

Atlus in questo titolo ha dato il meglio di se stessa. Trauma Team è un gioco azzardato ma ben strutturato, riuscito al 100%. Diremo addio alle figure che ci hanno accompagnato fin dagli esordi della famosa saga (il **Dottor Stiles**, ad esempio), e avremo a che fare con una nuova squadra di medici, da conoscere e amare. Il gameplay risulta molto accurato e preciso malgrado qualche piccola imperfezione, simile a **Second Opinion e New Blood**, ed è interessante la modalità multiplayer. Piacevole e adatto a tutti!

Publisher: Artematica / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

JULIA INNOCENT EYES: PAROLE NON DETTE

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**
Una Julia Punta & Clicca!

Julia: Innocent Eyes è un classico del genere con qualche lodevole aspetto innovativo. Ci riferiamo al sistema di sms con cui la protagonista e gli altri personaggi si possono scambiare informazioni per risolvere gli enigmi. **Artematica** è riuscita a creare degli indovinelli e giochi di logica davvero ben congegnati e poco frustranti, sebbene qualche difficoltà impegnativa appaia durante la metà della storia. Consigliato!

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

GHOST RECON: PREDATOR

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.2**
Ghost Recon VS Predator!

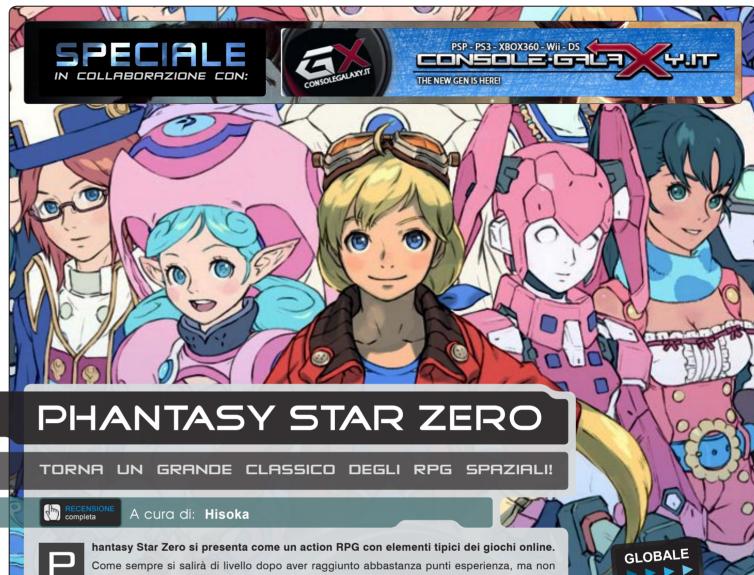
Ghost Recon: Predator è un gioco di buon livello, ma i cui punti chiave non riescono a supplire le numerose manchevolezze del comparto tecnico. Punto di forza di questo gioco è sicuramente la buona trama di cui è corredato e il gameplay in pieno stile sparatutto tattico, che premia particolarmente l'elaborazione strategica all'azione pura. Ma un titolo con una giocabilità così buona poteva essere sicuramente corredato da una realizzazione grafica più accurata. Insomma, bastava solo uno sforzo in più!

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON: CONSOLE-GALAXY.IT
PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS
THE NEW GEN IS HERE!

PHANTASY STAR ZERO

TORNA UN GRANDE CLASSICO DEGLI RPG SPAZIALI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Hisoka**

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.0**

Phantasy Star Zero si presenta come un action RPG con elementi tipici dei giochi online. Come sempre si salirà di livello dopo aver raggiunto abbastanza punti esperienza, ma non sarà possibile assegnare punti alle varie caratteristiche: tutto avviene automaticamente e le statistiche variano in base alla razza e alla classe scelta. Prima di iniziare a giocare sarà necessario creare un personaggio scegliendo tra le tre razze disponibili, **Umano**, **Cast** e **Newman**, che a loro volta sono suddivise in classi (**Guerriero**, **Mago** e **Pistolero**). Il livello grafico è elevato: un **3D** davvero ottimo sia per quanto riguarda i personaggi che per gli ambienti. Diverso il discorso per il sonoro: le musiche del gioco non sono eccezionali e i personaggi non sono doppiati, tranne in alcuni frangenti degli scontri. Il livello di longevità complessivo è ottimo: oltre alle missioni principali sono disponibili numerose sub quest; inoltre, una volta finita la Storia principale ci saranno altre quest da risolvere, senza dimenticare la modalità online in cooperativa. In definitiva **Phantasy Star Zero** si presenta come un buon gioco, adatto soprattutto agli amanti degli **RPG** classici e dei punti esperienza!

SAPPHIRE E DIRECTX 11: LA NUOVA GENERAZIONE!

Arriva la serie HD 6800, con il pieno supporto del 3D stereoscopico...

ARTICOLO completo

La serie **SAPPHIRE HD 6800 presenta** la seconda generazione della tecnologia grafica **AMD**, progettata per supportare tutte le caratteristiche di **Microsoft DirectX 11** e **DirectCompute 11**. Le nuove **GPU** sono realizzate utilizzando il processo produttivo a 40 nanometri, per garantire elevate prestazioni con bassi consumi. Fra le caratteristiche hardware rientrano un'unità di tessellazione ottimizzata, compressione texture **HDR** dedicata, comunicazione multi-threaded con core **CPU** di sistema, supporto integrato per molte istruzioni di **DirectCompute 11**, supporto per **3D** stereoscopico e **HDMI 1.4a**. La **Sapphire HD 6870** è inoltre caratterizzata da una nuova architettura con un totale di **1120 Stream Processors** e **56 Texture Unit** che offrono un'enorme potenza di calcolo parallela per grafica e altre applicazioni accelerate. Le schede saranno disponibili a partire dalle prossime settimane.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

UNO SMARTPHONE... PROIETTORE!

Da Sharp, permette di riprodurre video ovunque!

ARTICOLO completo

Sharp ha mostrato il suo nuovo smartphone SH-05C, un telefono dotato di proiettore in grado di riprodurre fino a 120 minuti di filmati in piena carica. Il proiettore garantisce 9 lumen a una risoluzione massima di 640×360 pixel. Il display touchscreen da 3,7 pollici offre una risoluzione di 480×854 pixel. Lo smartphone è equipaggiato con fotocamera **CMOS** con **AF**, digital TV tuner, uscita **HDMI** e slot **microSDHC**. Il dispositivo sarà inizialmente commercializzato in Giappone da **NTT Docomo** (si prevede a partire dal prossimo febbraio 2011) e non sono state ancora rese indicazioni sul prezzo.

SCRAMJET X-43A

NASA oltrepassa il suono!

La **NASA starebbe progettando un** nuovo tipo di jet ipersonico in grado di ridurre il tempo di volo da New York a Sydney (attualmente calcolato attorno alle 21 ore) in appena due ore e mezzo. Un progetto fantascientifico che richiederà ben quindici milioni di dollari da ottenere in un periodo di tre anni. Il velivolo sperimentale è stato denominato **Scramjet X-43A** e, secondo i tecnici **NASA**, può raggiungere quasi sette volte la velocità del suono!

ARTICOLO completo

ACER LANCIA ONE D255!

Con una tastiera rinnovata, integra un processore Intel Atom N550...

ARTICOLO completo

Acer ha annunciato la disponibilità italiana del nuovo Aspire One D255, un netbook spinto da un processore dual core **Intel Atom N550** con frequenza di clock di 1,5 GHz. Questo modello è caratterizzato da elementi standard come un display da **10,1** pollici retroilluminato a **LED** con risoluzione di 1024x600 pixel, 1 GB di memoria **RAM DDR3** e 250 Gigabyte di hard disk. La scheda grafica integrata è una classica **Intel Graphics Media Accelerator 3150** con supporto per le **DirectX 9**. La tastiera risulta comoda grazie agli ampi tasti e alle dimensioni pari al 93% rispetto a quelle di una tastiera standard. È arricchita inoltre da un touchpad multi-gesture e integra una wireless **Lan 802.11** b/g/n, **Bluetooth 3.0**, lettore di schede di memoria e webcam da 1,3 **Megapixel**. Un modello davvero niente male!

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

hwGadget

DA AVERMEDIA, LA PRIMA SCHEDA TV3D!

Un sintonizzazatore che trasforma in tre dimensioni... qualsiasi video!

ARTICOLO completo

AVerMedia Technologies ha annunciato il rilascio del primo sintonizzatore **TV 3D** al mondo, **AVerTV 3D USB**, che permette la visione e la registrazione del segnale TV in 3D in tempo reale su PC e Notebook, così che la visione in 3D possa essere alla portata di tutti. Inoltre è possibile trasformare un programma televisivo, le proprie registrazioni personali, o film direttamente in 3D utilizzando il software in dotazione. **AVerTV 3D USB** viene fornito insieme ad ul software **MediaCenter 3D**. Distribuito con un software proprietario per la visualizzazione tre dimensioni, si rivela la soluzione ideal per chi cerca innovazione... immediata!

■ **Michele Ferrara**

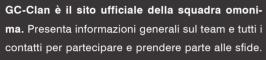
I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.SPEAKERANGELSCORNER.IT

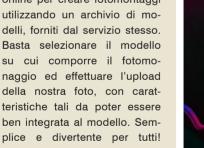
Speakerangelscorner è un sito che propone argomenti diversi, come lo sport e i videogiochi. All'interno potrete trovare recensioni e notizie, oltre a tutorial per utilizzare software. Curiosità: prende il nome da una zona di Londra dove i semplici cittadini sono soliti esprimere le proprie opinioni!

SGC-CLAN.IT/SITO

SGC-Clan è il sito ufficiale della squadra omonima. Presenta informazioni generali sul team e tutti i contatti per partecipare e prendere parte alle sfide. I giochi utilizzati sono **COD: Modern Warfare** e il nuovissimo **Black Ops**. Che state aspettando? Lanciatevi nello scontro!

BOOKMARKS LE NOVITA' DEL WEB! A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.photomica.com

Photomica è uno strumento online per creare fotomontaggi utilizzando un archivio di modelli, forniti dal servizio stesso. Basta selezionare il modello su cui comporre il fotomontaggio ed effettuare l'upload della nostra foto, con caratteristiche tali da poter essere ben integrata al modello. Semplice e divertente per tutti!

www.listenmusic.me

Listenmusic.me si presenta come una sorta di motore di ricerca per tracce musicali, da trovare e ascoltare in streaming. E' inoltre possibile fare il download delle tracce in locale oppure condividere i brani tramite **FaceBook**. Una soluzione che se ben impletata potrebbe rappresentare in futuro una vera e propria rivoluzione!

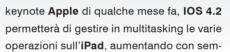
www.mototurismodoc.com

Mototurismo Doc è un sito che propone idee per viaggiare in moto, con tanti itinerari e descrizioni dettagliate sui luoghi da visitare e sui posti dove mangiare e dormire. Inoltre presenta altre news e curiosità per viaggiare informati. Il sito adatto per pianificare weekend di relax ed escursioni per tutti i fan delle due ruote!

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

IPAD E IPHONE SI RINNOVANO CON IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO

Arriva IOS 4.2, per risolvere i bug più fastidiosi e velocizzare le attività in multitasking!

Si attende con impazienza il rilascio di IOS 4.2, aggiornamento del sistema operativo mobile della **Apple** che dovrebbe stabilizzare soprattutto i tablet **iPad** e fornire maggiori soluzioni per il multitasking e la gestione delle cartelle. Secondo le prime indiscrezioni trapelate dal keynote **Apple** di qualche mese fa, **IOS 4.2** permetterà di gestire in multitasking le varie operazioni sull'**iPad**, aumentando con semplicità le operazioni da effettuare in contemporanea. Quanto all'**iPhone**, i test effettuati in beta da **The iPhone iPd and iPod touch Blog** avrebbero stabilito che a beneficiare di **IOS 4.2** potrebbe essere in special modo l'**iPhone 3G**, per quel che riguarda la velocità di caricamento dei file e delle applicazioni; inoltre sembra che dovrebbe essere risolto anche l'annoso problema della sveglia che sta facendo impazzire parecchi possessori dell'iPhone...

EXPLORER 9: RECORD DI DOWNLOAD IN BETA!

Velocità maggiore ma il W3C non crede alla compatibilità...

Internet Explorer 9 sembra proprio convincere più del suo predecessore e i numeri parlano davvero chiaro: il browser di **Microsoft** risulta quello che, in versione beta, ha raccolto i maggiori consensi di sempre, con oltre dieci milioni di download. Contrastare **Chrome** e **Firefox** non sembra dunque un miraggio, specialmente se fosse confermata la maggiore facilità d'uso e una velocità superiore rispetto alla versione **8**. Ovviamente non poteva mancare una *querelle*: **Microsoft** sostiene di aver superato tutti i test di compatibilità, mentre il **W3C** non sembra della stessa opinione, sostenendo che il supporto al nuovo **Html 5** non sia così esaltante come la casa di **Redmond** voglia far credere...

RITORNO AL FUTURO

DA ROBERT ZEMECKIS... UN VIAGGO NEL PASSATO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Cari affezionati silverscreeners, questo mese è stato un po' povero. Ho scartabellato tutte le guide cinematografiche alla ricerca di qualcosa che potesse soddisfare i vostri fini palati ma devo dire dopo un'affezione più o meno profonda per l'ultima fatica di **Mr. Shyamalan**, non ho saputo trovare molte primizie nell'attuale palinsesto. Poi mi sono soffermato su una data in particolare. Su di uno spettacolo che non si intendeva replicare. Eccoci alle solite ho pensato, i soliti eventi commerciali, portare la **Delorean** nell'atrio. Cose così. Aspettate un attimo. Ho per caso detto **DELOREAN**? Ebbene sì miei cari, perché quest'anno, questo mese, per una sola volta in edizione rimasterizzata in digitale (e quanto fa fico dirlo) la madre di tutte le trilogie cinematografiche, il capolavoro dei blockbuster ambientati nella solita piccola città di provincia fa il suo ritorno sullo schermo d'argento. Allacciate le cinture e preparatevi a raggiungere le 88 miglia orarie. Perché **Ritorno al Futuro** è di nuovo in città. 25 anni dopo la sua prima comparsa, **Grande Giove**. **Marty McFly** andava indietro nel tempo appena un lustro di più (ok quindi abbiamo cinque anni per creare un cartellone animato tridimensionale dello squalo!). Non c'è che dire, tolto l'effetto nostalgia, la storia continua ad essere ancora carica di fascino e senso di meraviglia. La possibilità di andare indietro nel tempo, scoprire i propri genitori quando erano solo ragazzi e respirare la meraviglia di essere alieni in un posto familiare ha un sapore tutto suo. La trama è un meccanismo ad orologeria precisissimo, funziona alla perfezione. I personaggi potrebbero sembrare un tantino bidimensionali ed ingenui. Ma in realtà, quello che premeva a **Zemeckis** era creare degli archetipi assoluti, che rispecchiassero sentimenti precisi e funzionali ad una trama che nulla avrebbe da invidiare ad una rivista pulp proprio dei, lasciatemi indovinare, anni '50? Il regista non è interessato al presente, gli anni '80, con le sue mode di plastica e i suoi ritmi sintetici sono solo un pretesto per fare un passo indietro e ritrovarsi nell'epoca delle cromature e del **Rock'n'Roll**. Ed in questo il lavoro è svolto senza sbavature. La coppia di protagonisti, un giovanissimo **Michael J. Fox** ed uno spettacolare **Christopher Lloyd**, non perdono un colpo. Ed è una pellicola che ha regalato praticamente ogni scena alla somma storia del cinema. Potremo mai dimenticarci la passeggiata in skate dei titoli di testa, la scena nella piazza del municipio degli anni '50, **Johnny B. Goode** o gli adrenalinici minuti finali del film? Credo proprio di no. Ed in fondo, sarei anche curioso di conoscere il punto di vista di un ragazzino che **Ritorno al Futuro** lo vede oggi, al di fuori dell'effetto scatola del tempo che percepisce la mia generazione. Per noi, il mito della Delorean era di per sé il futuro. Quello che **Zemeckis** aveva raggiunto, assieme agli altri ragazzi terribili **Spielberg** e **Lucas**, era la realizzazione dei suoi sogni di adolescente. Quegli sconfinati suburbs americani che incredibilmente diventavano interessanti e forse anche un po' magici. E allora allacciamo le cinture. Perché ancora una volta, dove andremo, *non ci servono strade*. Punto. ■

TEMERAIRE, IL DRAGO DI SUA MAESTÀ

UN FANTASY DALL'AUTRICE DI NEVERWINTER NIGHTS!

RECENSIONE completa — A cura di: **Lewis Degli Stone**

D**opo tanti tentativi di trovare un nuovo appassionante filone Fantasy, eccone finalmente uno che porta un tocco d'originalità** ad uno dei temi fantastici per eccellenza, ovvero il rapporto Uomo-Drago. Ben lontano dalle involontarie e stereotipate scopiazzature di **Christopher Paolini**, la scrittrice **Naomi Novik** (autrice fra le altre cose della trama di **Neverwinter Nights**) presuppone un mondo alternativo e simile al nostro, dove i draghi esistono e sono usati in guerra. Il racconto si dipana durante le Guerre Napoleoniche: la nave inglese **Reliant**, guidata dal Capitano **Will Laurence**, intercetta ed la fregata francese **Amitie**, il cui equipaggio oppone una strenua resistenza. Questo perchè a bordo è custodito un preziosissimo uovo di drago, in procinto di schiudersi. Purtroppo un cavaliere di drago è un uomo destinato alla solitudine, poichè il legame che si crea fra cavaliere e cavalcatura è talmente stretto da rendere impossibile una vita normale, e il **Capitano Laurence** si trova costretto ad assumersi la responsabilità del neonato, che ribattezza **Temeraire**. La storia si dipanerà quindi sullo sfondo delle battaglie di **Trafalgar** e di **Dover**... Consiglio vivamente la lettura a tutti quelli che cercano un libro capace di meravigliare, divertire ed anche un po' riflettere.

D&D: LA SCATOLA ROSSA

ARTICOLO completo — A cura di: Nadir1

P**ubblicata qualche giorno prima di Lucca Comics and Games 2010, arriva la Scatola Rossa con cui Wizard of the Coast ha deciso di rilanciare D&D**, dopo che la famosa **Quarta Edizione** è stata accolta con un apprezzamento minore rispetto alle passate incarnazioni. A parte la cover identica del mitico **Elmore**, questa nuova reincarnazione non contiene una riedizione del primissimo **Dungeons & Dragons**, ma una versione "base" e pronta da giocare della odierna Quarta Edizione che comprende un manualetto con le regole per i giocatori, uno dedicato al **Master** con regole e un'Avventura per personaggi di primo e secondo livello, dadi, schede dei personaggi e dei poteri, segnalini in cartoncino per rappresentare eroi e avversari e una mappa per il combattimento. Oltre al remake della Scatola Rossa è stato tradotto in italiano anche l'importantissimo **Compendio delle Regole**. Insomma, il divertimento torna in scena!

FANTASY GROUND

ARTICOLO completo — A cura di: Rosen MC Stern

F**antasy Grounds di Smiteworks è un programma che, pur essendo a** pagamento a fronte di concorrenti gratuiti, è uno dei titoli di questo tipo più diffusi in assoluto. Un successo dovuto all'interfaccia estremente GM-friendly e Publisher-friendly, che rende la vita davvero facile ai creatori di contenuti. Se infatti i prodotti concorrenti gestiscono la mappa e i segnalini, **Fantasy Grounds** riesce a contenere tutti, ma proprio tutti, gli elementi necessari a gestire un'avventura. Se volete provare un gioco online e non vi crea problemi spendere qualche decina di dollari, partite da **Fantasy Grounds**. L'unica avvertenza riguarda i comandi, semplici ma non sempre intuitivi: nelle prime sessioni di gioco è consigliabile seguire i tutorial disponibili!

SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com Giochi di Ruolo Online

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

THEIA

2040: DAGLI ESPER AL SESTO CICLO...

RECENSIONE completa A cura di: **Staff di Gdr-Online.com**

2040. Un tempo si dicevano tante cose sul futuro. Si raccontavano molti fatti del passato. Eppure nessuno avrebbe immaginato un mondo come questo. C'è chi sognava di viaggiare nello spazio e raggiungere **Marte**, chi gli alieni, la fantascienza brulicava di idee. Poi, nel 2012, un'esplosione di energia chiamata "il sesto ciclo" ha dato la vita agli **Esper**, bambini dai poteri straordinari, forse la chiave per capire davvero le energie del nostro pianeta. E poi la rivelazione degli **Altri**. Chissà quanti misteri cela il nostro mondo, senza bisogno di esplorare ancora lo spazio. Tutto è potere, ogni cosa che ci circonda. Lo si vede negli occhi di quei bambini, in quelli degli Immortali tanto che in quelli di Coloro che parlano agli spiriti. Lo si vede nei circuiti dove le automobili sfrecciano rapide, volando verso quell´infinito che ancora ci è precluso... Con questa lunga premessa arriva **Theia**, un **GDR** dove il fantasy urbano, l'esoterismo e la fantascienza si incontrano e in parte si scontrano. Dove possano convivere tutte quelle cose che la storia, letteratura, i fumetti e il cinema hanno trasformato nell'immaginario collettivo del nostro secolo. Un mondo che ha del nuovo e del familiare che speriamo possa coinvolgerti e rapirti. Un bel gioco... ed un bel sogno!

SITO WEB Clicca Qui

ASSASSIN'S CREED... FAN DAY!

L'EVENTO CHE NON VI SARESTE MAI ASPETTATI!

ARTICOLO completo

A cura della Giuseppe 'Lanta' Cossalter

In occasione dell'arrivo di Assassin's Creed: Brotherhood, Ubisoft Italia ha organizzato un fan day d'eccezione. Sono state selezionate solamente venti persone da tutta italia tramite un contest avvenuto per E-mail, per formare la prima confraternita ufficiale di **Assassini**: i 'prescelti' hanno avuto la fortuna di raggiungere un attessissimo ed esclusivo ritrovo a **Monteriggioni**, il piccolo borgo medioevale nel quale è stata ambientata (in-game) **Villa Auditore**. Tutto è iniziato alla stazione **Famagosta** di **Milano**... Ad attendere i partecipanti (io compreso) c'era una simpatica ragazza di **Ubisoft** che ha accompagnato il gruppo sull'autobus... e all'avventura! Non avremmo potuto definirla in un altro modo, dal momento che, escludendo il luogo, non sapevamo nulla di quello che ci avrebbe atteso: un hotel 4 stelle superlusso, con stanze individuali estese su due piani. Mai avrei pensato di poter mangiare un "*Budino dello zio Mario*" o una "*Tagliata di Ezio*"... Ma andiamo con ordine: una volta arrivati al **Castello** siamo stati coinvolti in giochi all'aperto stile scout: una caccia alle piume molto tendente all'*orienteering* tra le strade dissestate del borgo e una sorta di battaglia tra due fazioni, in cui eliminare gli avversari leggendo un numero sulla loro testa e sottraendogli degli oggetti simbolicamente chiamati **Glifi**. Dopo l'ultima prova, quella della decodifica di un messaggio criptato (cosa che è avvenuta in meno di tre secondi... sono un programmatore XD), il primo team a comunicare la parola chiave ad una guardia avrebbe vinto l'accesso alla "sala giochi", una stanza allestita con sei **PS3** e di altrettante **TV High Definition**. Dopo una breve introduzione è iniziato un torneo all'ultimo sangue: in palio c'erano premi da sogno, come un anno di giochi **Ubisoft** e due statue incredibili del protagonista, dipinte a mano e in edizione limitata. Del giorno successivo, invece, è possibile raccontare solo una minima parte per via dei rigorosi Non Dosclosure Agreement... vi basti sapere che sulla strada del ritorno tutti i partecipanti sono tornati carichi di souvenir e gadget (magliette, felpe, spille, sagome di cartone... tutto rigorosamente firmato **Assassin's Creed**). Voltandosi dal pullman a guardare le possenti mura della cittadina toscana attraverso il vetro posteriore si veniva assaliti dalla nostalgia e, ancora prima di allontanarsi sull'autostrada, si cominciavano già a sentire gli effetti delle "visioni" causate dall'**Animus**... Insomma, un evento veramente organizzato bene, per il quale un sequel sarebbe d'obbligo. Un'esperienza favolosa, che qualunque grande fan della serie si meriterebbe di vivere. Non sono presenti tante iniziative come questo **Assassin's Creed Brotherhood Italian Fan Day 2010**: gli altri produttori non hanno ancora pensato di coinvolgere gli appassionati in modo così diretto ed incisivo, permettendo di avvicinarsi ad un prodotto in maniera completa per conoscerne le meccaniche e scoprire tutti i retroscena...

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

AANGEL

BIIIP
THUMP
TH

INARTEMARCO

MICIA_13_9

ARAMITSU

NEREIDE

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

GIOCHI FLASH

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE 2K SPORTS CI LANCIA A CANESTRO!

GLOBALE 8.5

NBA 2K11

IL SIMULATORE DI BASKET PERFETTO E' TORNATO!

RECENSIONE completa A cura di: **FranX**

Indossiamo la canottiera (naturalmente la 23), calziamo le scarpe e planiamo sul parquet, ove ci attendono trepidanti di "emozione", la classica, immediata giocabilità tipica della serie... Con **NBA 2K11** non aspettiamoci stravolgimenti epocali, semplicemente migliorie sotto ogni aspetto. La Stagione ed i Playoff sono rimaste immutate; così anche per le partitelle offline (da 1 a 4 giocatori) che online (fino a 10 giocatori). Volendo un'esperienza più impegnativa potremo optare per la Associazione, che ci porrà alla testa di una delle squadre presenti nella **NBA** che dovremo gestirne managerialmente ogni aspetto. Potevamo dimenticare la modalità per creare dal nulla un cestista e farlo diventare un top player? Ovviamente no, infatti, a questo serve **Il mio giocatore**. Ma arriviamo subito alla nuova introduzione del titolo, cioè la possibilità di impersonare **Michael Jordan** in una decina di spettacolari sfide che ripercorrono tutta la carriera dell'indimenticata stella dei **Bulls**. Giocabile, godibile e, fatto salvo le prime partite, mai frustrante. Grafica, sonoro e regia televisiva sono la classica ciliegina sulla torta che rendono **NBA 2K11** un must per tutti i gamers, amanti di titoli sportivi e non!

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

CONSOLE WARS

WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com

RAGAZZI CI SIAMO: SCEGLIAMO IL NOME DELLA NUOVA ESPANSIONE DI RED DEAD REDEMPTION.

QUELLA DEGLI ZOMBI?

NE ABBIAMO FATTE ALTRE?

ALTRE TRE, CREDO.

CE L'HO: EVIL DEAD REDEMPTION!

CI FAREBBERO STORIE...

RED-IDENT EVIL?

DAY OF THE DEAD REDEMPTION?

HOUSE OF THE RED DEAD?

RED DEAD RISING?

...

ROCKSTAR GAMES

originalità innanzi tutto

CW #45

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RETRO

1994 SVILUPPO: SQUARESOFT / PUBLISHER: SQUARESOFT / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

FINAL FANTASY VI

IL CAPOLAVORO CHE SOLO POCHI CONOSCONO!

RECENSIONE completa A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

Per tutti i videogiocatori europei Final Fantasy VI è stato a lungo un gioco semi-sconosciuto. Pensando alla saga di **Squaresoft**, il primo capitolo a balzare alla mente della maggior parte dei fan è indubbiamente il settimo. **Final Fantasy VII**, primo gioco della saga a comparire su **PlayStation**, oltre ad essere una pietra miliare all'interno della saga, ha avuto il grande merito di far scoprire la serie all'occidente. Intendiamoci: alcuni dei capitoli precedenti erano già comparsi sia su **NES** che su **SNES** ma erano passati inosservati, complice il fatto che appartenevano ad un genere, quello dei **GDR** a turni, diffuso quasi esclusivamente in Giappone. La storia di **FFVI** è molto particolare: rilasciato in Giappone nel 1994, venne convertito in Europa come **Final Fantasy 3** (i capitoli dal primo al terzo non erano mai arrivati) e rimase semisconosciuto ai più. Il primo elemento che segna un netto stacco col resto della serie è la trama, forse una delle più belle ed interessanti in assoluto: non ci troviamo più in un classico mondo fantasy con atmosfere medievali e creature magiche, ma in una terra dove la magia non esiste più, dopo essere stata esaurita durante la terribile guerra dei **Magi**. A dominare sono ora le macchine e la tecnologia. Ma il crudele imperatore **Gestahl**, coadiuvato dal suo consigliere **Kefka** (che si rivelerà ben presto essere il cattivo principale del gioco, nonchè uno degli antagonisti meglio riusciti dell'intera serie), sta tentando di impossessarsi dell'antico potere della magia, legato a filo doppio ai misteriosi esseri chiamati **Esper**. É a questo punto che il gioco incomincia, mettendo il giocatore nei panni di **Terra**, una misteriosa e bellissima ragazza inizialmente sotto il controllo mentale di **Kefka**. Nelle prime schermate, accompagnati da due soldati, i soliti **Wedge** e **Biggs**, e a bordo dei potentissimi **Magitek**, sorta di **Mech** corazzati in grado di utilizzare attacchi pseudo-magici, il nostro compito sarà attaccare il villaggio montuoso di **Narshe**, allo scopo di trovare a catturare proprio un **Esper** qui nascosto. Tuttavia, l'incontro con la creatura risveglierà i poteri dormienti di **Terra**, liberandola dal controllo mentale ma facendole smarrire la memoria... La trama si svelerà in modo sempre più appassionante e inatteso, coinvolgendo tantissimi personaggi. Uno degli aspetti migliori del gioco è proprio questo: l'enorme numero di personaggi selezionabili. Quando arriverete alla fine del gioco, se avrete fatto le cose per bene, potrete scegliere la vostra squadra tra una rosa di ben quindici personaggi. La cosa più incredibile della trama di **Final Fantasy VI** è che, a differenza degli altri episodi, non c'è un vero e proprio protagonista. Certo, **Terra** è il personaggio introduttivo, ma praticamente tutti i personaggi si troveranno in determinati momenti ad essere proprio nel centro della narrazione... Ma ogni parola di elogio sarebbe superflua e potrebbe non rendere pienamente giustizia a questo meraviglioso titolo!

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

FANTA-FIFA

A cura dello Staff di GroundArena

La Fantafifa (Pro MasterLeague) di Groundarena è una masterleague rivolta ai pro player. Basta avere a disposizione il gioco FIFA11, una console **Xbox360**, una connessione ADSL ed un abbonamento **live gold**. Utilizzando un software online integrato nel portale, ciascun partecipante dovrà svolgere il ruolo di general manager e allenatore della squadra da 3,5 stelle che gli verrà assegnata all'inizio del campionato dopo un sorteggio. Nel ruolo di general manager e direttore sportivo si potrà fare calciomercato con gli altri fantallenatori oppure acquistare all'asta le stelle preferite scegliendole tra i giocatori svincolati più forti del pianeta. Nella veste di allenatore e giocatore in campo si potrà schierare il proprio team ideale e condurlo alla vittoria per tentare di scalare la vetta più alta dell'Olimpo del Calcio. Solo così potrai entrare di diritto nel mondo dei mostri sacri della Fantafifa. Sarai il manager, il presidente e l'anima della tua squadra: iscriviti e dimostra quello che sai fare!

LEGA PRO NAZIONALE

A cura dello Staff di GroundArena

Vuoi diventare il campione italiano di Pro Evolution Soccer 2011 o FIFA 11? La XLeague – Lega Pro Nazionale di Groundarena riapre i battenti anche quest'anno e lo fa in grande stile con una nuovissima formula, un rinnovato regolamento e un montepremi da urlo anche per i palati più difficili e i players più esigenti. E' con piacere quindi che annunciamo l'apertura delle iscrizioni alla prima **Tappa Open** ufficiale. Per iscriversi alla prima tappa del campionato nazionale di **Pro Evolution Soccer** è sufficiente cliccare nel link qui in alto, prendendo subito parte alle competizioni. Che aspettate quindi? Il divertimento e il podio dei campioni... sono a portata di mano!